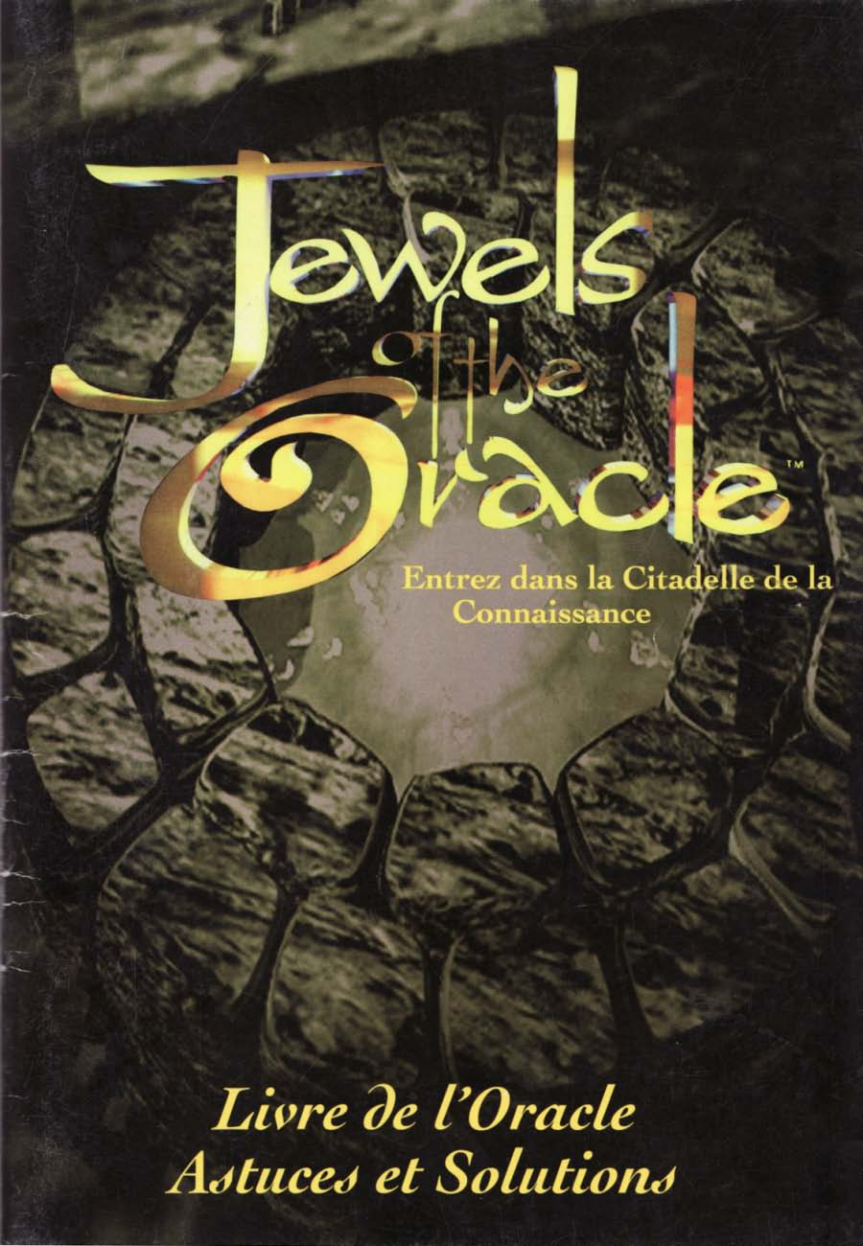

Jewels of the Oracle™
Entrez dans la Citadelle de la Connaissance
Livre de l'Oracle
Astuces et Solutions

Le Livre de L'Oracle

Bienvenue dans la Citadelle de la connaissance.

Ce livre vous donne les solutions des énigmes de Jewels of the Oracle.

Cependant, afin de vous aider sans vous donner tout de suite la solution, nous avons choisi une formule en deux étapes.

Les énigmes sont regroupées par Temple, elles sont présentées sur une page avec des explications qui aideront à les résoudre. Si toutefois vous restiez bloqué, les solutions complètes vous sont données à la suite.

Au centre du Livre, vous trouverez la Génèse de Jewels of the Oracle racontée par Courtland Shakespeare, le créateur du jeu, ainsi que la carte du puits avec la localisation des énigmes.

Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à jouer que nous en avons eu à réaliser ce produit.

Le vieux Manuel

TABLE DES MATIERES

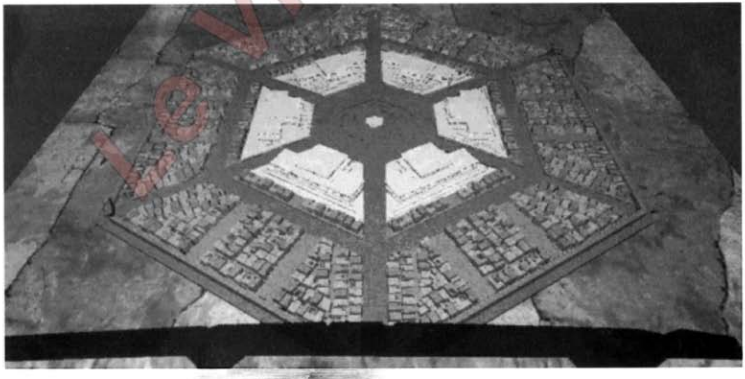
L'héritage de Nisus 3
Le puits 7
LeTemple de Tantram 9
L'Abhonaram du Jour et de la Nuit 10
Les Runes d'Eridu 11
La Salle du Soleil 12
Les Liens Cachés 13
Solutions du Temple de Tantram 14
Le Temple de Krida 17
La Salle des Sphères 18
Le Bond de la Sauterelle 19
Le Chemin vers Utsavah 20
La Salle de l'Ascendance 21
Solutions du Temple de Krida 22
Le Temple de Paurah 25
L'Assemblée des Plannificateurs 26
Les Chevaux d'Asvah 27
Le Chemin de Mahiman 28
La Semence des Graines 37
Solutions du Temple de Paurah 38
La Génèse 29
Plan du Puits 32-33
Le Temple de Sastram 41
Le Cycle de Divasah 42
La Mémoire de Bandham 43
Les Roues du Temps 44
La Salle de la Voûte Céleste 45
Solutions du Temple de Sastram 46
Le Temple de Kausalam 49
Le Carré de Ganjdareh 50
La Salle de l'Ordre et de la Succession 51
Le Panditah de la 7ème Montagne 52
Les Valeurs d'Al Jabarah 53
Solutions du Temple de Kausalam 54
Le Temple de Kavi 57
Les Ornements des Portes de Girsu 58
L'Harmonie du Hassuna 59
La Parité de Jalam 60
Le Kutu d'Ekakin 61
Solutions du Temple de Kavi 62

L'héritage de Nisus

Plusieurs millénaires avant que les Egyptiens ne commencent à ériger de gigantesques pyramides avec un réel souci de la géométrie, avant que la Grèce, Rome, puis les sumériens ne dominent le monde tour à tour, il existait une petite cité dont les habitants étaient tellement préoccupés par la symétrie que l'on venait du monde entier pour en devenir citoyen. Cette cité portait le nom de Nisus.

Les habitants de Nisus vivaient dans une société qui reposait sur une symétrie sans faille, gouvernée par les éternels principes de la paix, de l'harmonie et de l'entendement le plus pur. A cette époque, le mal et le chaos règnaient en maître sur le monde. Dans la cité de Nisus, au contraire, on cultivait les arts, la poésie et la philosophie ; l'astronomie, les mathématiques et les autres sciences y prenaient un véritable essor.

Un petit groupe d'esprits créatifs et ingénieux, qui reconnaissaient les valeurs de la poésie et de la pensée conceptuelle, avaient organisé leur ville en hexagone. Cette cité comprenait six divisions. Chacune de ces divisions comportait une immense salle où les gens pouvaient se rassembler et débattre, derrière laquelle on trouvait de petites habitations pour permettre aux gens de se reposer et de mener leur vie. Chacun des sextants constituait un temple. Chaque temple se distinguait par un nom et un emblème, qui reflétaient les qualités particulières et les disciplines des membres qui y séjournaient.



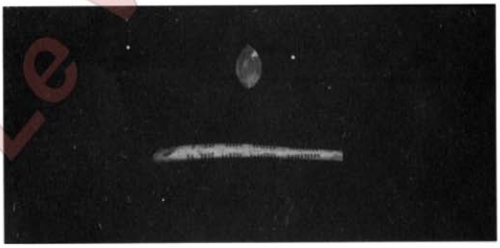
Le Vieux Manuel

Le contexte historique qui sert de toile de fond à Jewels of the Oracle s'inscrit en parrallèle au développement des premières cités, entre 8 000 et 5 000 ans avant J.C. Le mouvement social et géographique des peuples tribaux, qui jusque-là se nourrissaient de la chasse et la cueillette, donna naissance à de vastes villages. Ainsi commença le développement de l'agriculture. Cette activité permettait non seulement de nourrir les populations, mais également de produire un surplus qui pouvait faire l'objet d'un commerce avec d'autres cités. C'est pourquoi ce site devint extrêmement attrayant pour les étrangers, s'affirmant par ailleurs comme un lieu de développement culturel et ce pour les siècles et les siècles qui allaient suivre.

Les Solliciteurs en quête de citoyenneté devaient impérativement entrer par les Portes de Girsu et résoudre les mystères du royaume de Nisus.

Beaucoup ont essayé, la plupart ont échoué. Cette aventure est difficile et complexe, remplie de mécanismes et d'énigmes qui défient la raison.

Vous devez appréhender Jewels of the Oracle™ exactement comme un nomade indigène qui se serait approché de la Cité il y a plusieurs milliers d'années. Au commencement du jeu, le traditionnel indicateur de progression est remplacé par un long bâton gradué. C'est l'objet le plus ancien de tout le jeu. Daté d'environ 11 000 ans avant J.C., attribué à un mystérieux village de pêcheurs portant le nom d'Ishango, cet os comportait à l'origine des chiffres gravés, avec une chaîne de quatre nombres premiers. On peut s'étonner qu'un peuple considéré comme complètement illettré fût capable de calculer et de comprendre des concepts mathématiques particulièrement complexes.



Le Vieux Manuel

Poussez la première porte que vous rencontrez dans le jeu. Vous vous retrouvez dans la Salle du Puits. Obscure, poussiéreuse et aride, vous en faites le tour, mais ne trouvez rien à toucher, rien à faire. Tout est calme et silencieux autour de vous, comme à l'intérieur d'un caveau. L'une des portes semble soudain s'ouvrir. Elle est marquée d'un symbole : un triangle pointant vers le bas. La porte s'ouvre lentement. Vous avancez.

Au départ, les lieux vous paraissent ténébreux comme en pleine nuit, puis vous apercevez un autel surélevé, un peu plus loin. Il vous paraît primitif et pourtant familier. Trois blocs de pierre, deux dalles verticales et une horizontale complètent la voûte. Au-dessus de cet autel austère flottent une multitude de pierres précieuses, ternies par le temps. Elles sont énormes, mais sans éclat et sans vie. Il n'y a rien à faire ici, à part peut-être poser la main sur ces joyaux. C'est alors qu'ils s'embrasent. Et puis l'ensemble commence à bouger, à tournoyer, de plus en plus vite. Vous entendez un bruit peu habituel et vous vous dites qu'en touchant les pierres, vous avez sûrement déclenché un mécanisme ancien... une messe, un rite solennel tellement suranné qu'il n'a jamais été mentionné dans aucun document historique ; un rite apparu près de 5000 ans avant les premiers empires égyptiens et 4 400 ans avant les premières traces d'écriture de toute l'histoire de l'humanité (les tablettes cunéiformes d'Uruk les plus anciennes datent d'environ 3 100 ans avant J.C.).

Le Roux Manuel

La salle de l'autel tout à coup explose. Vous levez les yeux, une forme triangulaire faite de pierre apparaît, avec un visage dépourvu d'yeux. Elle parle : "Ainsi nous pouvons commencer. Tu vas me suivre. Notre Cité et nos voies tu vas découvrir." L'aventure peut commencer. Comme si le temps ne s'était pas écoulé depuis le dernier visiteur de la Cité, l'Oracle, inlassablement, se répète. Vous êtes un candidat qui vient de loin. Après avoir parcouru les montagnes du Zagros et descendu les fleuves depuis les promontoires du Tigre et de l'Euphrate, vous demandez l'hospitalité pour séjourner dans cette cité. L'Oracle doit à présent vous en dire plus sur les origines du monde et vous expliquer ce même monde dans lequel vous vivez. Vous découvrirez les Temples des Poètes si vous parvenez à résoudre les énigmes et si vous prouvez votre valeur.

Pour le moment, vous êtes enfermé dans un univers souterrain gardé secret, face à un puits. Vous avez le droit de vous mesurer à la patience sans limites de ces lieux. Vous n'avez aucun adversaire, aucune clepsydre ne se vide. Il s'agit seulement de comprendre. Grâce à l'apprentissage et la réussite, vous pourrez empocher les joyaux qui se sont égarés au moment même où vous les avez touchés, dans la salle de l'autel. Votre objectif est simple, mais l'atteindre est une autre affaire.

Le Vieux Manuel

Le puits

La margelle du puits comporte au total trente pierres. Vingt-quatre d'entre elles représentent une énigme qu'il vous faudra résoudre ; les six pierres restantes, dans lesquelles un triangle a été gravé, vous donneront des indices d'ordre général sur la Cité de Nisus.

L'ensemble du puits est divisé en six sextants, chacun représentant un temple. Les six temples sont, en partant de l'entrée et dans le sens des aiguilles d'une montre : Kausalam, Kavi, Tantram, Krida, Paurah et Sastram.

Vous trouverez un plan page 32-33 qui vous aidera à vous repérer.

Votre objectif consiste à vous essayer à toutes les énigmes symbolisées par les pierres de la margelle. Chaque fois qu'une énigme est résolue, vous obtenez un joyau. Chacun des joyaux acquis doit être ramené dans la salle de l'autel. Vous devenez citoyen de la Cité lorsque vous avez résolu toutes les énigmes du jeu.

Le Vieux Manuel

"Tu as découvert le Temple de Tantram,
Où ceux qui font régner le partage
Règnent avec justice et équité, pour reconnaître
Et satisfaire les besoins de l'humanité.
Six côtés, six chemins, six Temples ne font plus qu'un,
A condition que leur union soit préparée.
Nul temple isolé ni Paurah ne guident nos mains,
La force et la richesse du partage, voilà le droit chemin."

Le Temple de Tantram

(Temple de l'administration et de l'égalité)

L'Abhoranam du Jour et de la Nuit

Les Runes d'Eridu

La Salle des Liens Cachés

La Salle du Soleil

Le Vieux Manuel

L'Abhoranam du Jour et de la Nuit

Vive équilibre et harmonie.
Si à l'aurore l'ombre cède la place à la lumière,
Le soleil succombe à la tombée de la nuit.

~

Méfie-toi du côté le plus sombre du désordre et de la nuit.
Ne laisse jamais les forces du chaos envahir la douce lumière du jour.

L'Abhoranam représente une très, très vieille énigme de logique. Trois pions noirs représentent le chaos et la nuit. Ils sont puissants et mettent en danger les trois pions blancs, symboles de la douce lumière. Les six pions doivent être déplacés de la gauche vers la droite, mais dans un certain ordre. Il n'est pas possible d'en déplacer plus de deux à la fois. Ils doivent voyager sur un plateau coulissant situé au centre, mais il faut prendre garde de ne jamais laisser les pions noirs en plus grand nombre que les blancs, symboles du jour, ni à droite ni à gauche. Sinon, c'est perdu.

Dans notre monde moderne, la première trace de cette énigme très particulière et tout à fait intéressante peut être trouvée dans Propositiones ad Acuendos Juvenes (Problèmes pour stimuler un jeune esprit) d'Alcuin York, Abbé de Saint Martin de Tours. Nous pensons qu'il a rassemblé ces énigmes et problèmes pour son jeune étudiant autour de 799 ap. J.C. Cet étudiant allait par ailleurs conquérir et régner sur toute l'Europe : il s'agit de l'Empereur Charlemagne. Le problème du jour et de la nuit, toutefois, existait déjà bien avant que l'Abbé ne l'écrive, comme la plupart des énigmes dévoilées par l'Oracle.

Le Jeux Manuel

Les Runes d'Eridu

Ce n'est pas un endroit où tu peux supposer.

~

Peut-être cherches-tu trop loin.
Réflechis bien aux Runes d'Eridu
Et regarde bien ce que tu vois.

Ces runes mettent à l'épreuve votre perspicacité et votre sens de l'observation. Il s'agit de trouver les pions manquants dans la rangée supérieure afin de compléter la suite logique. Une série de pions supplémentaire est à votre disposition. Vous devez faire votre choix et les placer dans les cases vides.

Observez bien les pions. Ils ont chacun une signification bien précise. Ils représentent quelque chose. Une valeur. N'oubliez pas que dans la cité de Nisus, tout a été conçu dans un souci de symétrie. Si vous pouviez regarder chaque pion séparément dans un miroir, leur image serait identique.

Le Jeu Manuel

La Salle du Soleil

A l'aurore, quand l'oeil doré s'ouvre enfin
Et que la vue aveuglante de l'ordre
Chasse l'ombre du doute,
Trouve-toi dans la Salle du Soleil
Pour prévoir tes premiers coups, ils sont essentiels.

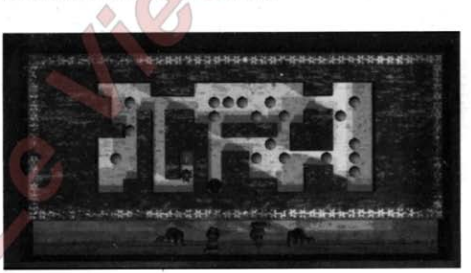
~

Jamais plus importantes qu'ici
Sont les notions d'ordre et de succession.

~

Des stratégies distantes nécessitent parfois des arrangements imprévus.

Vous voici à présent face à une sorte de labyrinthe, dont les couloirs sont remplis de petits cailloux. Vous apercevez dans la partie inférieure de l'énigme des symboles qui semblent indiquer chacun une direction : haut, bas, droite et gauche. Un petit insecte sort de son trou et s'aventure dans le labyrinthe. La vue aveuglante de l'ordre le pousse à nettoyer les couloirs qui se présentent à lui. La tâche est difficile : il faudra calculer à l'avance la façon dont les cailloux devront être poussés pour que tous se retrouvent dans la galerie souterraine d'où est sorti l'insecte.



La difficulté de cette énigme réside dans le fait qu'il est impossible de déplacer un caillou sans que cela ait des conséquences sur la possibilité ou l'impossibilité de déplacer les autres. L'insecte ne peut pousser qu'un caillou à la fois et les galeries sont souvent trop étroites pour qu'il puisse s'y engager sans se demander auparavant s'il pourra en sortir.

Le Vieux Manuel

La Salle des Liens Cachés

Identifier ces objets il est inutile,
Puisque je le ferai si tu me le dis.

~

Assembler ces objets
Dans cette Salle des Liens cachés,
Voilà le défi qui t'est lancé.

La présente énigme fait appel à votre perspicacité. Vous apercevez dans cette salle douze objets : un marteau, un pinceau, un burin, un poignard, une faucille, un pétrin, un peigne, un bracelet, un bol, un coffre, une table et une statue. En cliquant sur un objet, l'Oracle vous indique de quoi il s'agit, en prononçant son nom.

Vous voilà devant douze objets. Le défi qui vous est lancé : les associer. Vous devez donc créer six paires. Il vous faut pour cela trouver les liens cachés qui vous permettront d'assembler ces objets avec logique.

Le Vieux Manuel

Solution des énigmes du Temple de Tantram

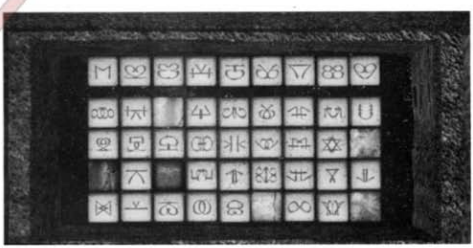
L'Abhoranam du Jour et de la Nuit

Pour faire passer les six pions du côté gauche vers le côté droit, suivez les indications ci-dessous.

Voyage aller	Voyage retour
2 pions noirs	1 pion noir
2 pions noirs	1 pion noir
2 pions blancs	1 pion blanc et 1 pion noir
2 pions blancs	1 pion noir
2 pions noirs	1 pion noir
2 pions noirs	

Les Runes d'Eridu

Chaque pion de la rangée supérieure de l'énigme représente un chiffre arabe, qui apparaît deux fois grâce à un effet de symétrie orthogonale. Pour compléter cette suite logique, il faut donc lire 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.



Le Vieux Manuel

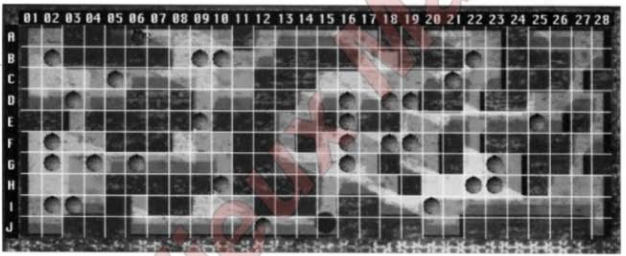
La Salle du Soleil

Quelques conseils : ne placez un caillou contre un mur que si vous êtes certain de pouvoir le déplacer ensuite.

Pour le niveau Difficile, reportez-vous à la grille pour déplacer un caillou à partir des coordonnées indiquées.

Exemple : E9>G9 signifie que le caillou qui se trouve en E9 doit être déplacé en G9.

J12>X signifie que le caillou qui se trouve en J12 doit être déposé dans la galerie souterraine.



Partie gauche du labyrinthe :

E9> G9	H10>J10	J12> X	J10> X	G9> X
B9>X	B10>X	C5>C4	D3>D2	C4>X
B2>X	D2>D4	F2>X	G2>X	I2>X
I3>X	G4>H4	G6>X	H4>X	D4>X

Partie droite du labyrinthe :

I20> I27	C22>B22	E21>E19	G23> G22	D18>X	I24>X
C21>C22	D15>X	H20>X	F18>F20	E19>X	B22>G22
E16>X	E19>X	I22> I21	C19>C20	H24>I24	D16>D15
B22>X	H21>H20	F19>E19	F20>E19	H23>H24	C17>X
I21>H21	H22> I22	F16>X	I21>X	G16>X	B22>X
I21>X	D19>C19	E19>X	G22>I22	C20>C17	I27>I21
E25> E21	F16>F17	I22>I21	F16>F17	G22>B22	

Le vieux Manuel

Pour le niveau Facile, vous devez commencer par positionner les cailloux à côté de l'insecte (voir photo d'écran) en trois colonnes. Après, ça ira tout seul.

La Salle des Liens Cachés

Les six paires d'objets sont les suivantes :

Paire	**Lien caché**
Statue, table	quatre pieds
Pinceau, marteau	manche en bois
Burin, Poignard	outils permettant de couper/faits d'acier.
Peigne, bracelet	utilisation esthétique
Bol, coffre	ce sont des récipients
Faucille, pétrin	en rapport avec le blé

Le vieux Manuel

"Quatre pierres semblables, quatre forces naturelles,
Chaque segment du puits représente un temple,
Et comme chaque pierre, il te délivrera un joyau,
Chaque joyau renferme des trésors de connaissance.
Tandis qu'en mouvement circulaire tu les rassembles,
Ton Savoir est plus immense. Tu deviens alors toi-même un joyau,
Une valeur dans notre symétrie.
Cette fois, tu as trouvé le Temple de Krida,
La partie de la Cité où des âmes fertiles se divertissent
A concevoir et créer chaque jour des énigmes."

Le Temple de Krida

(Temple des inventions, de la fertilité et de la créativité)

La Salle des Sphères

Le Bond de la Sauterelle

Le Chemin vers Utsavah

La Salle de l'Ascendance

Le Vieux Manuel

La Salle des Sphères

Les forces de la nature tu ne peux maîtriser.
Contente-toi de contempler la Terre, le Vent, la Lune et le Soleil.

~

Seule une action bien pesée
Pourra ces éléments séparer
Et remettre de l'ordre dans la Salle des Sphères.

Votre logique et votre sens de l'organisation vont être mis à l'épreuve. La Salle des Sphères n'attend plus que vous y mettiez un peu d'ordre. Les Sphères peuvent être de quatre couleurs : jaunes, bleues, rouges ou mauves. Il s'agit donc de les trier par couleur. Utilisez les roues fendues situées en bas du mécanisme pour déplacer les Sphères d'un tube à un autre. Mais attention! Vous ne pouvez pas faire tourner deux roues côte à côte qui contiennent chacune une sphère, sinon le mécanisme se bloque.

Le vieux manuel

Le Bond de la Sauterelle

Si tu cherches un prompt dénouement,
Ce que je ne te conseille pas,
Explore au-delà de l'évidence
Qui semble attirer ton regard.

~

Il te faudra patienter et observer pour le Bond de la Sauterelle maîtriser.

Vous devez faire passer les pions de couleur verte à droite et les jaunes à gauche. La difficulté de ce casse-tête réside dans le fait que les pions adoptent un mode de déplacement très particulier : ils ne peuvent avancer que dans un sens (les verts iront toujours vers la droite et les jaunes vers la gauche). En outre, ils peuvent sauter par dessus d'autres pions (jaunes ou verts). Prenez bien garde de réflechir intensément avant de déplacer le moindre pion. Un seul faux pas et tout est terminé!

Le Vieux Manuel

Le Chemin vers Utsavah

Calcule à chaque moment ton voyage,
Et n'oublie jamais de compter sur tes pas.

~

Un voyage avec escales n'est jamais direct,
Mais tous les Solliciteurs de la Cité doivent trouver un chemin vers Utsavah.

Cette sorte de damier vous propose de faire un voyage passionnant. Pas n'importe quel voyage : un voyage vers le Savoir. Un seul chemin peut vous y mener. Il n'est pas simple, mais vous n'avez pas le choix. Tous les Solliciteurs qui ont désiré devenir des citoyens de Nisus sont passés par là. Si vous désirez à votre tour devenir membre de la Cité, vous devez donc vous mettre en marche.

Votre instrument de déplacement est un compas. Il possède deux jambes et se déplace sur les cases du damier. Sa destination : la case située tout à fait en bas à droite de l'écran, symbole d'Utsavah (la célébration). Des empreintes triangulaires ont été gravées sur toutes les cases. Parfois elles n'en possèdent qu'une, parfois deux, trois ou quatre.

Le Vieux Manuel

La Salle de l'Ascendance

De cette obscurité du chaos liquide
Naquirent la terre, l'air et le vent,
La lune et l'eau et le soleil ardent,
Pour ne jamais se retrouver.

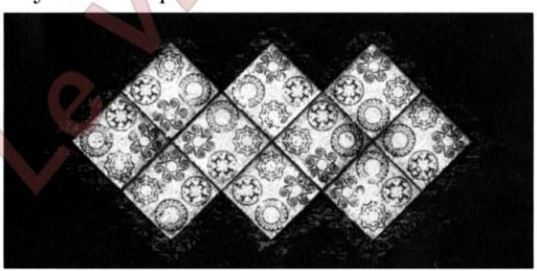
~

La Sagesse tu peux atteindre en étudiant,
Au lieu de lutter avec ce que tu ne peux surmonter.

~

L'esprit contemplatif est notre plus grande force.

Une fois dans cette salle, les douves sur la gauche vous révéleront une leçon de cosmogonie (mythe expliquant l'origine de l'univers), selon la culture ancienne de l'Oracle. Sur le mur se trouvent des hommes à l'apparence animale qui s'affrontent et qui chassent, tandis qu'au centre se tient une femme qui joue au jeu du Tchuka Ruma. L'esprit contemplatif est conscient des pensées les plus profondes et s'efforce de donner un sens à la vie de tous les jours, sans toutefois se perdre dans les inexplicables et insurmontables forces de la Nature. En prenant à droite, vous trouverez un jeu qui relate le chaos de l'obscurité originelle. Au commencement, le Soleil, la Lune, le Vent et la Terre ne faisaient qu'un, une seule substance, homogène. Votre tâche consiste à déplacer des pions et à les disposer dans un certain ordre : chaque symbole doit être placé près d'un symbole identique.



Les symboles sont basés sur des emblèmes anciens. Le Soleil ressemble à deux carrés superposés, décalés de 45 degrés. La Lune a toujours été associée à des animaux nocturnes. Le Vent semble cracher des tourbillons d'air et la Terre est un disque plein entouré d'un cercle d'ornement.

Le Vieux Manuel

Solutions des énigmes du Temple de Krida

La Salle des Sphères

Par souci de clarté, nous numéroterons les quatre colonnes de 1 à 4. Les lettres B, D, G et H correspondent respectivement à des mouvements vers le bas, la droite, la gauche et le haut.

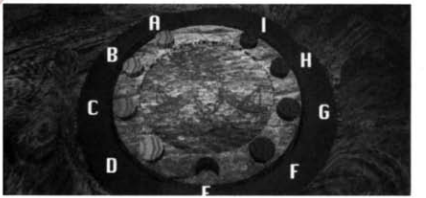
1B, 1D, 2D, 3D, 4H	Déplace la violette de 1 vers 4
1B, 1D, 2D, 3D, 3B, 3G, 2G, 1H	Remplace une orange par une blanche
3D, 3B, 3G, 4G, 3H	Range ladite orange à la place d'une bleue
1H, 4B, 4G, 4B, 3G, 4G, 3H	La colonne orange est terminée
1D, 2D, 3D, 4H	La colonne violette est terminée
2B, 2D, 3D, 4H	Place une bleue dans la colonne violette
1B, 1D, 2D, 2B, 2G,1H	Echange (une bleue contre une autre)
2B, 4G, 3G, 2H	Place la première bleue
4B, 4G, 2H, 3G, 2G, 2B, 2D, 1D, 2H	Place la deuxième bleue
1B, 1D, 2H	Place la troisième bleue
3G, 2G, 1H	La colonne bleue est terminée

Le Bond de la Sauterelle

Observez le schéma ci-contre. Chaque trou est désigné par une lettre de l'alphabet, de A à I.

Les déplacements à effectuer sont les suivants :

F, D, C, E, G, H, F, D, B, A, C, E, G, I, H, F, D, B, C, E, G, F, D, E



Le Vieux Grimoire

Le Chemin vers Utsavah

Dans ce labyrinthe numérique, le compas peut se déplacer du nombre de pas indiqué par la case qu'il foule. En d'autres termes, si le compas se trouve sur une case marquée d'un seul symbole, il devra se déplacer d'une seule case. Si cette case est marquée de trois symboles, le compas devra alors avancer de trois cases, et ainsi de suite... jusqu'à l'Utsavah.

La Salle de l'Ascendance

L'astuce consiste à avoir le tourbillon au centre des quatre premières cases du puzzle. On trouve ensuite le Soleil au centre, puis la Terre à droite. Les symboles supérieurs des trois cases du haut du puzzle sont, de gauche à droite : le Soleil, le Vent, le Vent. Les trois symboles inférieurs des cases du bas du puzzle sont : la Terre, la Terre et le Soleil. Le niveau de difficulté Facile est bien sûr plus aisé à appréhender, car les cases n'effectuent aucune rotation. Il suffit de les déplacer jusqu'à l'endroit où vous voulez les déposer (les deux pièces inversent alors leur position).

Le Vieux Manuel

"Qui sont ces poètes, tu cherches à le savoir,
Et quel est cet endroit, car tu viens de loin.
Si chacun de nous a été semé sur cette terre,
Alors cette cité de Nisus est notre fleur.
Pas besoin de montagnes de joyaux fortuits
Pour tromper les yeux des lointains ennuis,
Peu importe leur origine :
La perfection entre ces murs réside.
Si ces énigmes tu peux résoudre, notre gloire est pour toi,
Rassemble tes prières dans le Temple de Paurah."

Le Temple de Paurah

(Temple de l'unité, de l'intégration et de l'harmonie sociale)

L'Assemblée des Planificateurs

Les Chevaux d'Asvah

Le Chemin vers Mahiman

La Semence des Graines

Le Vieux Manuel

L'Assemblée des Planificateurs

Ce karyam représente l'Assemblée des Planificateurs
Où il te faut combiner deux années des portions de Candrah.

~

Ne néglige jamais de considérer chaque partie de ton plan,
Aussi unique que chaque citoyen de chaque temple.

Cette énigme n'est rien d'autre qu'un puzzle. Toujours avec le même souci de symétrie, vous devez reconsituer Candrah (la lune). Chaque pièce est disponible deux fois mais de deux couleurs différentes. Candrah ne sera donc qu'à moitié visible, jusqu'à la prochaine pleine lune.

Le Vieux Manuel

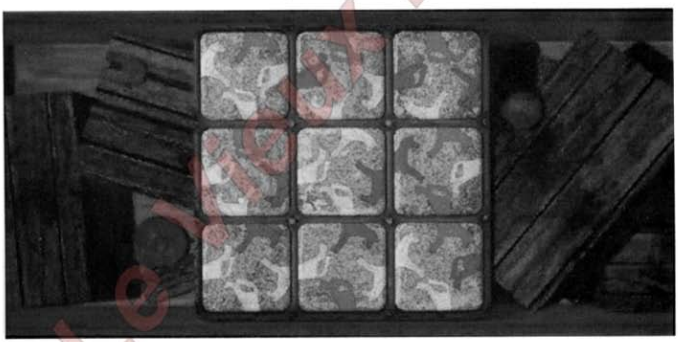
Les Chevaux d'Asvah

Les Chevaux d'Asvah ne connaissent ni la selle ni la charrue,
Et dans leur monde désorienté, il s'agit de les retrouver.

~

S'il est possible de tirer ces chevaux par les rênes,
Ils peuvent aussi tourner et par le Ratha être emportés.

Dans ce puzzle un peu particulier où les pièces ont déjà été posées, vous devez faire en sorte que les chevaux d'Asvah reprennent leur forme. Chaque tête a un corps qui lui est propre, à vous de le retrouver.



Le Tiboy Manuel

Le Chemin vers Mahiman

Tous les voyages vers l'entendement ont la même source.

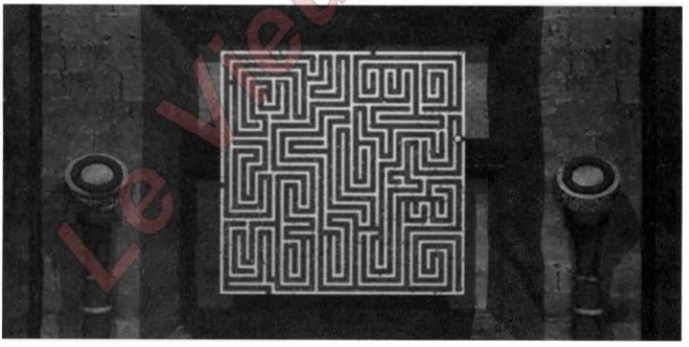
~

Poursuis sur le chemin que tu peux,
Aussi longtemps que tes efforts à la Sagesse te conduisent.

~

Si beaucoup peuvent trouver le vrai chemin vers Mahiman,
Peu nombreux sont ceux qui en comprendront les méandres.

Qui ne s'est jamais risqué dans un labyrinthe? Qui n'a jamais tenté d'entrer par un coin et de ressortir après maintes et maintes volte-faces et demi-tours? Le Chemin vers Mahiman est lui aussi, à sa façon, assez compliqué. Il vous emmènera sur un itinéraire en trois dimensions, puisqu'il se prolonge de part et d'autre d'un cube sur lequel les couloirs d'un labyrinthe ont été gravés. Votre objectif : vous emparer des deux billes.



Le Vieux Manuel

Le Livre de l'Oracle

La Genèse

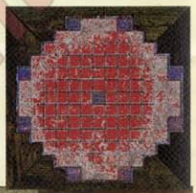
Lorsque j'ai commencé mes études supérieures au début des années 70, Nolan Bushnell venait de créer Pong, le premier jeu vidéo d'Atari. Je suis tout de suite devenu un passionné des jeux. J'étais encore loin de me douter que vingt ans après, j'allais créer mon propre jeu vidéo.

En 1990, j'avais commencé à écrire un script, auquel je voulais donner vie grâce à des images modélisées en 3D à base de polygones, avec une vue à la première personne, qui permettrait au joueur de se plonger dans un univers artificiel et de partir en quête de quelque trésor. Malheureusement à cette époque, les logiciels de 3D, en particulier VR Studio 2.0 de Domark, étaient d'une complexité déroutante. J'ai alors très vite compris que j'aurais besoin de m'entourer d'une équipe de spécialistes.

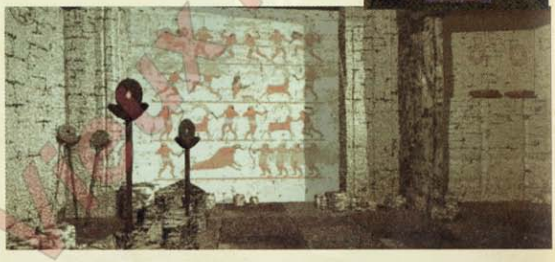
Le vieux Manoir

J'ai ensuite travaillé dans un magasin de jeux vidéo (à défaut de les créer, j'avais la possibilité de les vendre!). Je partageais mon bureau à Toronto avec Paul Chato et Aurel Langlois. Nous avons décidé de collaborer en vue de créer notre propre jeu.

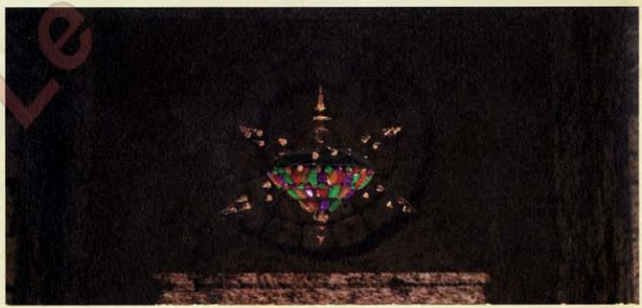
Six mois plus tard, Paul, qui était convaincu de mon enthousiasme pour les jeux, est allé rencontrer plusieurs éditeurs pour leur expliquer que nous travaillions sur un jeu, histoire de voir ce qu'on pouvait espérer en retour. Il commença à recevoir des propositions. Un éditeur, en particulier, semblait très intéressé, mais il fallait d'abord réaliser une démonstration de ce que nous faisions.



Il fallait faire vite. Nous devions nous mettre au travail, savoir exactement quelle direction prendre. Bien que j'eusse préparé quelques illustrations pour l'environnement du jeu et une liste des tâches, des problèmes et des énigmes à résoudre, il nous manquait encore le concept. Il m'est venu à l'esprit un matin, comme un flash.



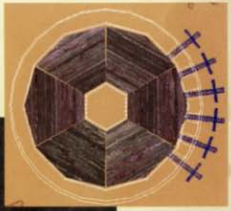
Jewels of the Oracle plongerait le joueur dans le monde souterrain d'une civilisation pré-sumérienne datant de 7000 ans. Grâce à une interface intuitive, il pourrait explorer des salles, résoudre des énigmes et rassembler des joyaux, ou simplement apprécier les animations en 3D et la musique 16 bits de ce monde virtuel.



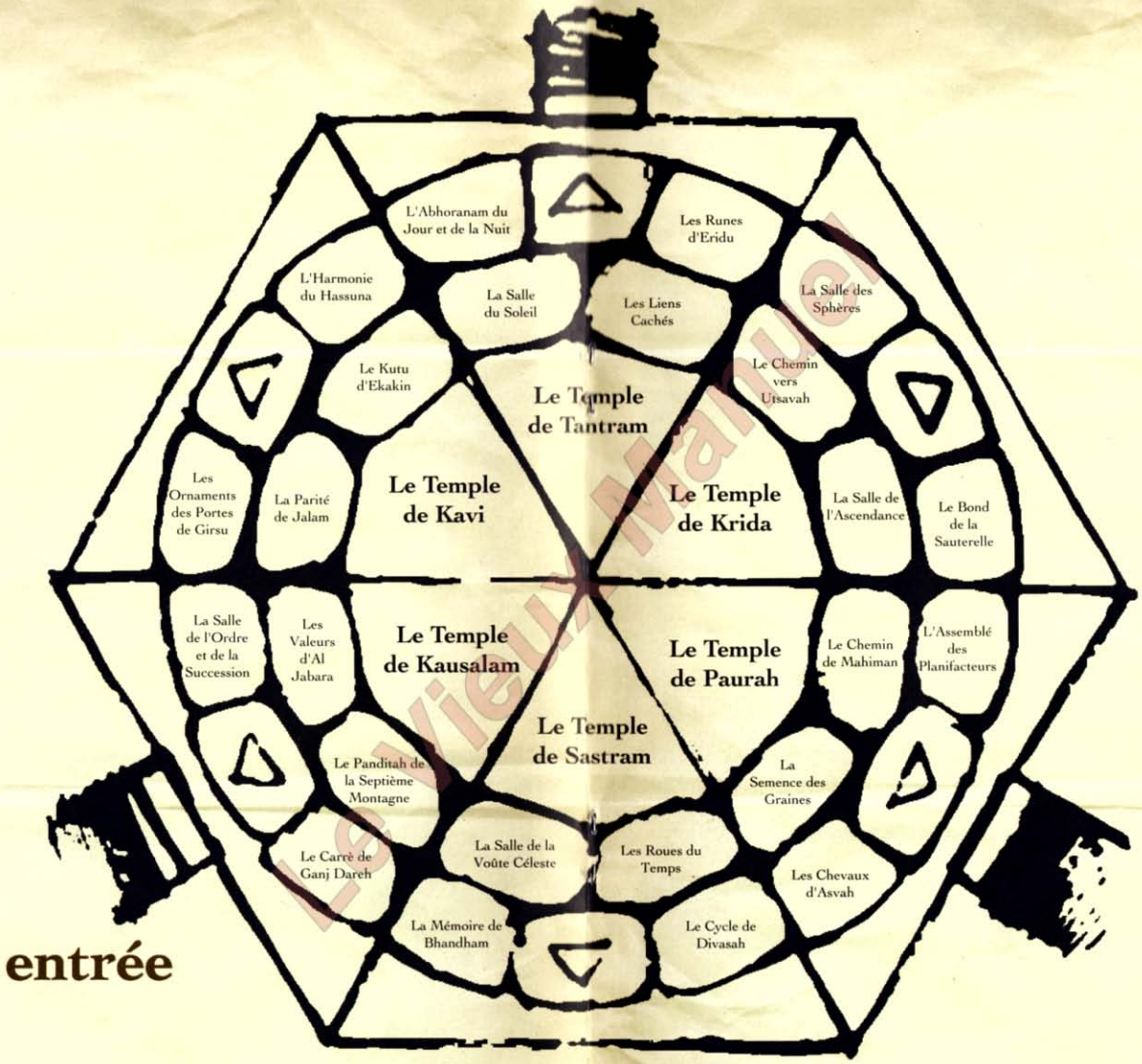
Le Livre Mana!

Elaboration d'une énigme

Le Cycle de Dívasah



Le Vieux Manuel


L'Abhoranam du Jour et de la Nuit
Les Runes d'Eridu
L'Harmonie du Hassuna
La Salle du Soleil
Les Liens Cachés
La Salle des Sphères
Le Kutu d'Ekakin
Le Temple de Tantram
Le Chemin vers Utsavah
Les Ornaments des Portes de Girsu
La Parité de Jalam
Le Temple de Kavi
Le Temple de Krida
La Salle de l'Ascendance
Le Bond de la Sauterelle
La Salle de l'Ordre et de la Succession
Les Valeurs d'Al Jabara
Le Temple de Kausalam
Le Temple de Paurah
Le Chemin de Mahiman
L'Assemblé des Planifacteurs
Le Temple de Sastram
Le Panditah de la Septième Montagne
La Semence des Graines
Le Carré de Ganj Dareh
La Salle de la Voûte Céleste
Les Roues du Temps
Les Chevaux d'Asvah
La Mémoire de Bhandham
Le Cycle de Divasah
entrée

Le Vieux Manuel

Nous avons réalisé la démo de Jewels of the Oracle en neuf mois. Nous étions huit sur le projet à ELOI Productions, société que nous avons créée pour l'occasion.

Paul Chato et Janet Taylor se sont chargés de créer des pièces en 3D, de mapper les textures, de créer les effets de lumière et les mouvements de la caméra.

Etant donné que le joueur doit avoir l'impression d'être plongé dans des lieux datant de 7000 ans, il était nécessaire de modifier les textures pour qu'elles paraissent "vieillies". Pour cela, nous avons utilisé le logiciel Infini-D. Nous avons également utilisé QuickTime 2.0 avec le codeur Cinepak pour effectuer la compression de notre travail sur la vidéo et Macromedia Director pour la programmation, sur PC comme sur Macintosh.

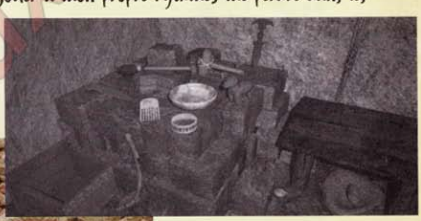
Le Jeux Manuel

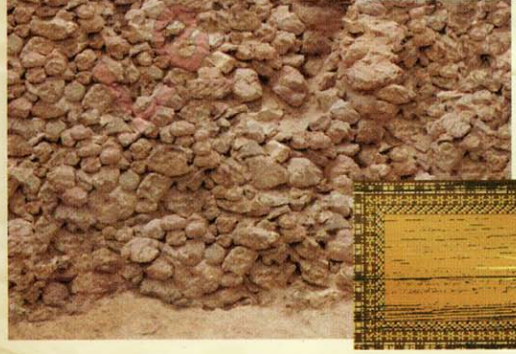
Le matériel que nous avons dû utiliser est assez impressionnant : une dizaine de Macintosh connectés sur réseau Ethernet, des Power Macintosh, un Centris 650 et un Power Mac 6100 pour faire tourner Adobe Photoshop et Illustrator, tous équipés de 20 Mo de RAM. Paul et Janet ont utilisé des Power Mac 8100 avec 48 Mo de RAM pour le calcul des images 3D. En tout, le jeu comporte 3000 images d'animations ; la plupart ont nécessité plus d'une heure de calculs. La salle du puits est un fichier de 330 Mo comportant 1200 images d'animations!

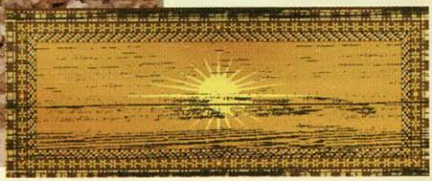
Les glyphes ou symboles pour chaque "Temple" ont été choisis sur la base de documents historiques, comme tous les dessins, motifs, noms, emblèmes et images. Toutes les textures ont été créées spécialement pour ce projet, à partir de photographies originales (pour rendre la terre, les roches et le bois).

C'est seulement maintenant, après avoir autant travaillé, que je me rends compte que Jewels of the Oracle est le jeu que j'ai attendu toute ma vie. Je suppose qu'il a toujours été présent au plus profond de moi, un détail que je n'avais jamais compris, qui explique pourquoi je me suis toujours senti frustré avec les autres jeux. Je veux maîtriser la situation, aller partout où il est possible d'aller, faire tout ce qu'il est possible de faire, jouer à mon propre rythme, me perdre dans les mondes de mon imagination tout en me consacrant à des tâches intellectuelles.

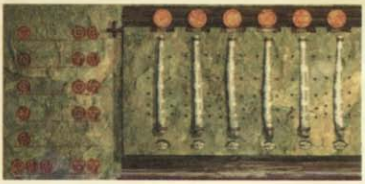
Courtland Shakespeare







Review Manual



Les Valeurs d'Al-Jabara

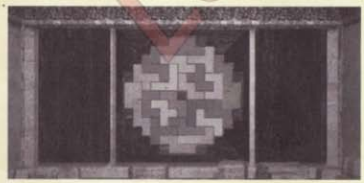
La Salle des Sphères

Les Chevaux d'Asvah

La Salle du Soleil

La Mémoire de Bandham

La Salle de Voûte Céleste



L'Assemblée des Planificateurs

La Parité de Jalam

Le Jeux Manuel

La Semence des Graines

Le Ruma est la destination de chaque graine.
Si ton dernier coup à cet endroit se termine, tu peux choisir encore à ta guise.

~

Reprends où tu t'es arrêté, mais ne finis jamais dans un bol vide.
Prévois tes coups pour qu'il en reste toujours plus à faire,
Jusqu'à ce que le Ruma les contienne toutes.

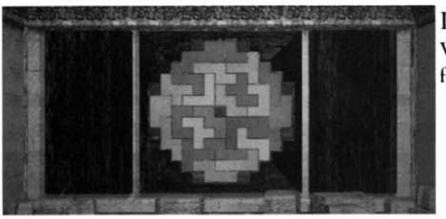
Cinq bols se présentent à vous. Des haricots se trouvent dans l'un d'entre eux. Votre objectif consiste à présent à faire passer tous les haricots dans le Ruma, le dernier bol, un peu plus large que les autres. Observez bien la façon dont les haricots sont répartis lorsque vous cliquez sur un bol.

Ce jeu est le plus vieux de tous ceux que vous trouverez dans Jewels of the Oracle. Il est inspiré de l'Awalé, un jeu africain qui consiste à faire passer des graines d'un trou à l'autre, selon des règles précises.

On découvre un banc et cinq bols gravés dans sa matière. Ce jeu apparaît dans les plus anciennes tombes connues de Mésopotamie. Cherchez dans la salle où se trouvent les grands bâtons et les Valeurs d'Al-Jabara pour trouver une astuce concernant les Semences. D'autres indications ont été gravées sur les murs d'autres salles, mais nous vous laissons le plaisir de les découvrir.

Le Vieux Manuel

Solutions des énigmes du Temple de Paurah

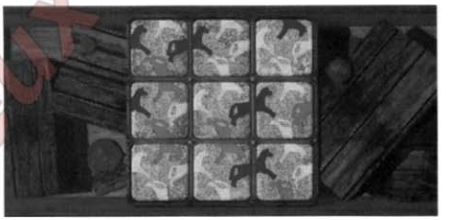


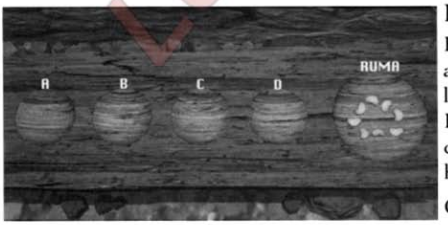
L'Assemblée des Planificateurs

Voici ce que vous devez obtenir une fois le puzzle terminé :

Les Chevaux d'Asvah

Voici la solution. A vous de remettre les cases dans l'ordre qui convient.





La Semence des Graines

Pour simplifier l'explication, nous avons représenté chaque bol par une lettre, à l'exception du dernier, le Ruma. Cliquez dans l'ordre indiqué ci-dessous pour mettre tous les haricots dans le Ruma :

C->D->B->C->D->A->D->B->C->D

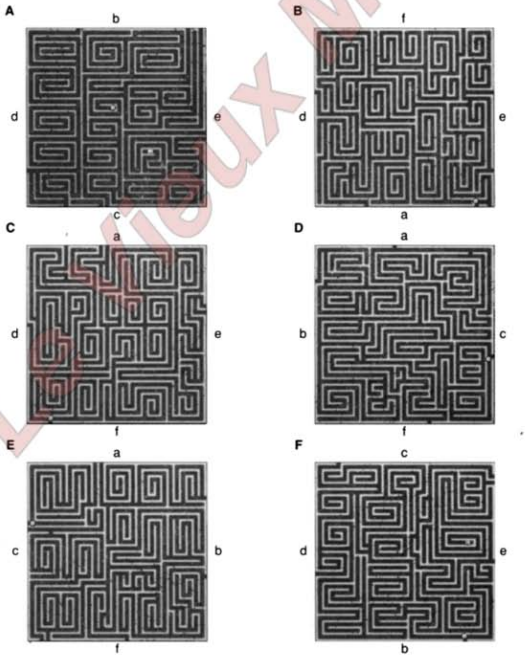
Le Vieux Manuel

Le Chemin vers Mahiman

Menez votre bille comme indiqué pour passer d'une face à l'autre et résoudre l'énigme.

A à B : second trou du haut.
B à F : premier trou du haut.
F à C : premier trou du haut.
C à E : second trou à droite (en partant du haut).
E à F : premier trou du bas.
F à E : troisième trou du haut.
E à F : second trou du bas.
Ramassez le bonus!

F à E : second trou du haut.
E à B : second trou à droite (en partant du haut).
B à E : premier trou à gauche (en partant du haut).
E à A : second trou du haut.
Ramassez le bonus!



Les Lieux Mandel

"Source qui fait renaître une parfaite symétrie,
Symbole de la Terre et de cette cité, ce puits
Réunit l'espace et les divisions du temps,
Une éphéméride, qui des jours fait le testament.
Six temples, six jours, cinq repères, cinq semaines,
Autant de choses qui ont leur importance.
Douze fois trente jours compte Candrah,
Douze fois par an dans le ciel elle vient et puis s'en va.
Cette sagesse, que les savants convoitent,
T'attend encore dans le Temple de Sastram."

Le Temple de Sastram

(Temple de la logique, des sciences et de la compréhension)

Le Cycle de Divasah

La Mémoire de Bhandam

Les Roues du Temps

La Salle de la Voûte Céleste

Le Vieux Manuel

Le Cycle de Divasah

Une étude attentive du cycle de Divasah
Prouve qu'étudier mène à comprendre.
Alors seulement le pouvoir de la voyance peut être le produit de la connaissance.

~

Il existe de nombreux moyens de prouver ton savoir et ta sagesse.

Le Divasah est un calendrier des jours de la semaine. Remarquez la suite des emblèmes. C'est à vous de remettre six pions dans un ordre adéquat. Au niveau Facile, il s'agit d'obtenir six fois le même symbole. Au niveau Difficile, au contraire, tous les symboles doivent être différents, dans l'ordre dans lequel les figures apparaissent quand on tourne une roue. Cette énigme, comme toutes celles de ce temple, a été conçue par Courtland Shakespeare. Remarque : votre objectif n'est pas le même, selon que vous choisissez le niveau facile ou difficile.

Le Vieux Manuel

La Mémoire de Bhandam

La mémoire de Bhandam n'a aucune faille,
Examine toutes les pièces et pose-les à leur place.

~

Le hasard n'engendre aucune solution.
Ecoute l'histoire comme un Kavi
Et observe bien cette assemblée.

Votre objectif est simple. Une image peu familière est divisée en 28 cases, lesquelles ont été mélangées. Vous devez faire tourner les différentes cases pour voir la partie de l'image qu'elles contiennent, puis mémoriser leur emplacement, en vue de les retrouver facilement ensuite et les mettre à la bonne place. En mode Facile, chaque pièce correctement placée se découvre définitivement. Au niveau Difficile, par contre, ce n'est qu'une fois le puzzle terminé que les cases se remettent à l'endroit et que vous découvrez l'image dans son ensemble.

Pour vous aider, sachez que l'image du niveau Difficile apparaît sur les murs d'une autre salle de la Cité.

Le vieux Manuel

Les Roues du Temps

Douze fois Candrah grandit,
Mais douze fois elle décroît aussi.
Fais apparaître ici ce cycle infini.

~

Une fois en place, les pions qui se regardent
Ne peuvent se rencontrer sur les roues du temps.

Candrah signifie Lune en Sanskrit. Vous devez donc faire apparaître un cycle lunaire.

La difficulté de cette énigme réside dans le fait que le mouvement perpétuel que vous devez ici faire apparaître ne peut être rendu que si vous vous débarassez de certaines contraintes : vous ne pouvez pas faire tourner les roues du temps si deux pions se retrouvent côte-â-côte, tandis que vous devez mettre deux billes sur chaque roue.

Le Vieux Manuel

La Salle de la Voûte Céleste

En ces lieux s'agite une fausse nuit :
Les atres qui tombent illuminent le ciel profond.

~

Dans la Salle de la Voûte Céleste
Tu trouveras assez d'espace au-delà de ces limites étroites,
Pour passer vers l'un ou l'autre côté.

~

Malgré ses barrières bloquées, cette énigme tu peux résoudre.
Seule une stratégie bien pensée peut t'aider à les dissoudre.

Observez bien la voûte céleste. Etoiles et soleils se confondent dans le firmament. Tous ces astres ne peuvent pourtant être visibles en même temps. Le jour n'est jamais visible en même temps que la nuit. Vous devez donc faire "tomber" tous ces astres dans les réceptacles qui leur sont réservés.

En d'autres termes, les étoiles devront toutes se retrouver dans le réceptacle situé tout à fait en bas à droite de l'énigme et les soleils en bas à gauche. Cliquez sur les barres en bois pour qu'elles pivotent jusqu'à proposer une autre direction. Cliquez sur les astres et, sans relacher le bouton de la souris, faites-les glisser sur une autre barre, jusqu'à ce qu'ils atteignent leur destination.

Le Vieux Manuel

Solutions des énigmes du Temple de Sastram

Le Cycle de Divasah

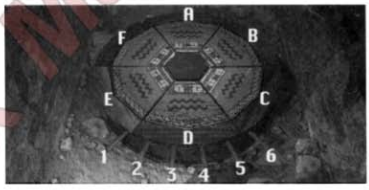
Cette énigme se réinitialisant chaque fois de façon aléatoire, nous ne pouvons que vous mettre sur la voie. Vous trouverez ci-dessous une description du comportement des dalles, selon que vous appuyez à gauche (-) ou à droite (+).

Important : en actionnant les manettes disséminées autour du cycle, vous faites tourner les symboles dans un certain ordre :

En faisant tourner la première manette vers la droite, les symboles **a** et **f** tournent vers la gauche **(-a, -f)**

En faisant tourner la deuxième manette vers la droite, le symbole b tourne vers la gauche **(-b)**

Troisième manette : +c, +d
Quatrième manette : -d
Cinquième manette : -e
Sixième manette : -f, -c

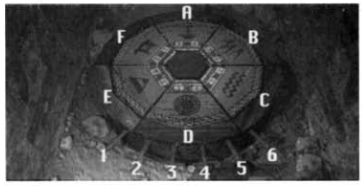


Niveau facile

Votre objectif : faire en sorte que les figures soient toutes les mêmes.

Niveau difficile

Votre objectif : recréer la chaîne Arbre ->compas->vague->puits->pyramide->vache



Première manette : -b, -b, +c, +c, -f
Deuxième manette : +a, +a, +a, +b, -c
Troisième manette : +d, +d, +e, +e, +f
Quatrième manette : -a, -b, -b, +f, +f
Cinquième manette : -a, +d, -e
Sixième manette : +c

Le Vieux Manuel

La Mémoire de Bandham

Observez les solutions ci-dessous pour les deux niveaux de difficulté et tentez de les reconstituer.

Les Roues du Temps

Remplissez une roue sur deux avec une bille (pour faire sortir une bille, cliquez sur l'un des bâtons tout à fait à gauche de l'écran). Vous pouvez faire pivoter le distributeur de billes au centre en cliquant sur les poignées. Lorsque trois roues contiennent chacune une bille, activez la manette située à droite, de sorte à faire tourner l'ensemble. Répétez cette opération en remplissant cette fois les trois roues pour le moment vides. Faites de nouveau tourner l'ensemble. A présent, chaque roue comporte une bille. Répétez les instructions ci-dessus de sorte que chaque roue contienne deux billes. Lorsque le mouvement perpétuel est reconstitué, les roues se mettent à tourner en même temps.

Le Vieux Manuel

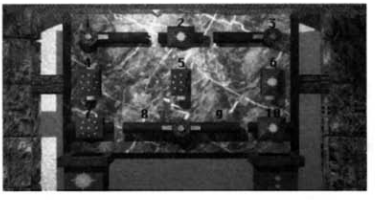
La Salle de la Voûte Céleste

Observez bien la numérotation des barres sur l'image et suivez les indications ci-dessous :

Niveau facile

1. Déplacez le soleil de 9 à 1
2. Déplacez le soleil de 10 à 9
3. Déplacez les étoiles de 6 à la poche des étoiles
4. Déplacez le soleil de 9 à 6
5. Déplacez les étoiles de 5 à la poche des étoiles
6. Déplacez le soleil de 1 à 5
7. Déplacez les étoiles de 8 à la poche des étoiles
8. Déplacez les étoiles de 7 à la poche des étoiles
9. Déplacez le soleil de 4 à la poche des soleils
10. Déplacez le soleil de 5 à la poche des soleils
11. Déplacez le soleil de 6 à la poche des soleils

Niveau difficile



1. Déplacez le soleil de 2 à 8
2. Déplacez le soleil de 10 à 1
3. Déplacez les étoiles de 5 à la poche des étoiles
4. Déplacez le soleil de 1 à 9
5. Déplacez le soleil de 8 à 2
6. Déplacez les étoiles de 7 à 5
7. Déplacez le soleil de 3 à 8
8. Déplacez le soleil de 9 à 1
9. Déplacez les étoiles de 5 à la poche des étoiles
10. Déplacez le soleil de 8 à la poche des soleils
11. Déplacez le soleil de 1 à la poche des soleils
12. Déplacez les étoiles de 4 à la poche des étoiles
13. Déplacez le soleil de 6 à la poche des soleils

Le Vieux Manoir

"Tant de changements dans cette nature,
Où les graines, comme les pierres, gisent en équilibre.
Mais rien n'évolue autant que cette juste cité,
Nos planificateurs, chaque jour, en recueillent les indices.
Parmi eux, l'on trouve ceux qui surveillent les champs,
Et qui tentent de les mesurer.
Bien des choses sont possibles avec la vision et l'âme,
Ces membres remplissent le Temple de Kausalam."

Le Temple de Kausalam

(Temple de la planification, de la construction et de l'entretien)

Le Carré de Ganj Dareh

La Salle de l'Ordre et de la Succession

Le Panditah de la Septième Montagne

Les Valeurs d'Al-Jabara

Le Vieux Manuel

Le Carré de Ganj Dareh

Le profit n'est pas une fin en soi.
Seule la propriété devra te motiver.

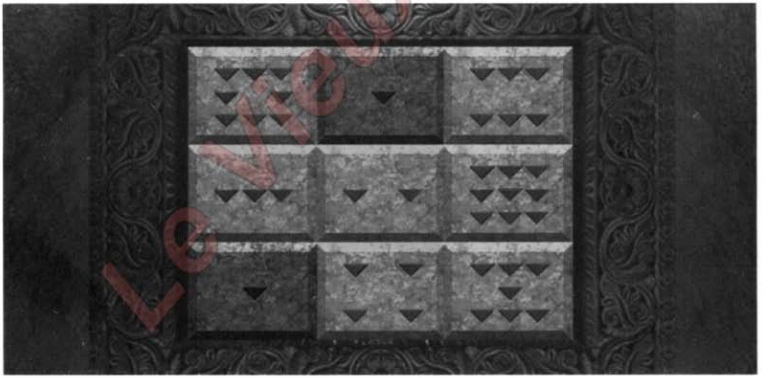
~

Peu importe dans quel sens tu le regardes,
Tu y verras la même chose de tous les côtés.

~

Autant que tu le saches, dans le Carré de Ganj Dareh,
Huit sommes égales dans tous les sens tu devras trouver.

Il s'agit d'un carré magique! Remarquez que toutes les cases comportent un certain nombre de petits triangles. Vous devez lire ces cases comme les faces d'un dé. Une fois le carré terminé, vous devez trouver 15 comme somme de tous les côtés (y compris en diagonale). Remarque : seuls les carrés ombrés peuvent bouger.



Le Vieux Manuel

La Salle de l'Ordre et de la Succession

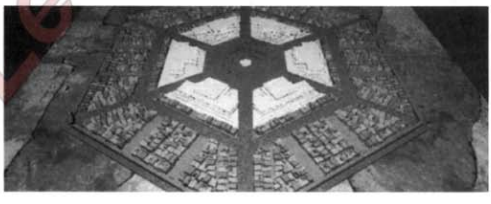
Un ordre donné successivement quatre fois est ta tâche,
Mais une seule succession de temples est possible.

Une fois sur le balcon, cliquez en bas de l'écran pour découvrir une sorte de maquette de la Cité de Nisus. Vous apercevez les six Temples, lesquels s'organisent en un parfait hexagone. Cliquez au centre pour appeler l'énigme.

Le taquin un peu particulier qui se présente à vous est très ancien. Il ne s'agit pas de reconstituer une figure. Commencez par comprendre la signification de chaque plaquette.

La Découverte de la Cité

Si vous cliquez sur un temple, l'Oracle prononce son nom. S'il prononce le nom des temples dans un certain ordre, vous serez alors en mesure de découvrir la merveilleuse cité de Nisus sous un angle exceptionnel.



Le Vieux Manuel

Le Panditah de la Septième Montagne

Seul le Panditah de la Septième montagne
Saura que ce ne sont pas des sommes.

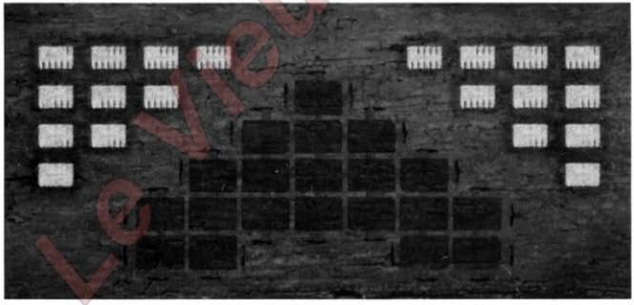
~

Bien que ces entailles dans la pierre aient eu un sens,
La valeur derrière ses portes
Ici dépend de la position,
Dans le nombre qu'elles constituent.

~

Seules des valeurs multipliées ou divisées par sept sont ici recherchées.

Observez bien les cases qui se présentent à vous. Vous remarquez des sortes d'entailles. Le nombre d'entailles est fondamental. Si une case contient trois entailles, elle vaudra trois, trente, trois cents, trois mille... selon sa position (unités, dizaines, centaines...) Lorsque toutes ces cases seront disposées dans le bon ordre, on lira de tous les côtés des nombres entiers divisibles par sept.



Le Panditah de la Septième Montagne est adapté d'une tablette découverte dans la pyramide de Saqqarah (première pyramide à degrés jamais construite), il y a environ 5000 ans. Aujourd'hui, les joueurs la trouvent encore extrêmement difficile.

Le Vieux Manuel

Les Valeurs d'Al-Jabara

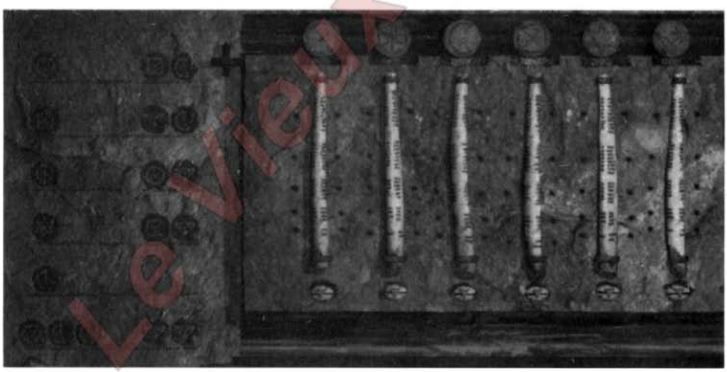
Tu dois résoudre ces expressions
Avant d'y puiser les valeurs d'Al-Jabara.

~

Ne remets ces pions qu'en connaissance de cause,
Tu dois connaître la valeur des symboles avant toute chose.

Vous voici confronté à un système complexe d'équations : cinq équations pour trouver six inconnues. Chaque pion représente une inconnue. En cliquant sur le côté gauche des barres, vous augmentez la valeur d'un incrément de 2 pour obtenir un chiffre impair. En cliquant sur le côté droit, on obtient des chiffres pairs. Placez pour chaque barre les graduations correspondant à la valeur de chaque inconnue.

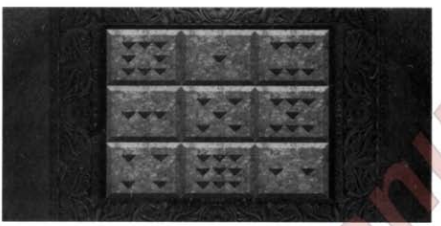
Remarque! le niveau de difficulté Facile vous donne dès le départ la valeur de deux des pions:



Le Vieux Manuel

Solutions des énigmes du Temple de Kausalam

Le Carré de Ganj Dareh



La Salle de l'Ordre et de la Succession

L'énigme

Observez la photographie ci-contre et lisez quatre fois la suite de chiffres "1, 2, 3, 4" écrites différemment.

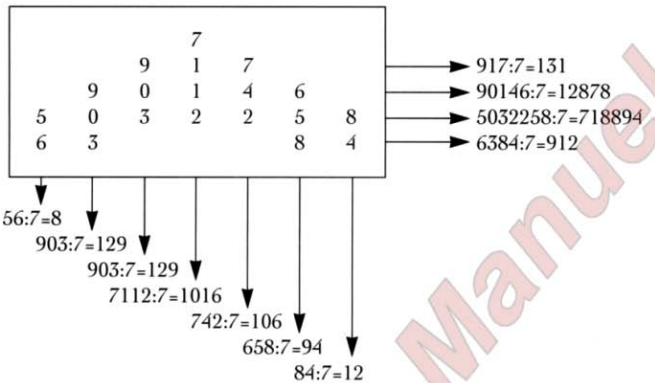
Découverte de la Cité

Krida, Tantram, Kausalam, Paurah, Kavi et Sastram. Si vous cliquez sur les temples dans cet ordre-là, vous plongerez au coeur de Nisus.

Le Panditah de la Septième Montagne

Le Vilain Manuel

Si l'on remplace les entailles par des chiffres, on obtient :

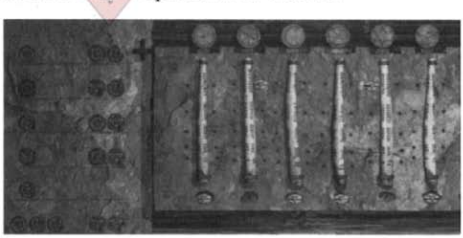


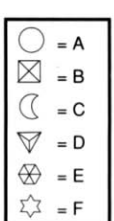
Les Valeurs d'Al-Jabara

On peut poser les équations suivantes, en remplaçant respectivement les symboles de l'énigme par les lettres a, b, c, d, e et f :

1) a=b+c
2) b=d+c
3) e=a+d
4) f=b+d
5) a+2c=2d

1) et 5)
a+2c=2d
b+c+2c=2d (on remplace a par b+c, conformément à l'équation n°1)
On obtient donc l'équation n°6 : b+3c=2d





Le Vieux Manuel

6) et 2)
b+3c=2d
d+c+3c=2d (on remplace b par d+c, conformément à l'équation n°2)
d+4c=2d
d=4c
On obtient ainsi l'équation n°7 : d=4c

2) et 7)
b=d+c
b=4c+c (on remplace d par 4c, conformément à l'équation n°7)
b=5c
On obtient ainsi l'équation n°8 : b=5c

1) et 8)
a=b+c
a=5c+c (on remplace b par 5c, conformément à l'équation n°8)
a=6c
On obtient ainsi l'équation n°9 : a=6c

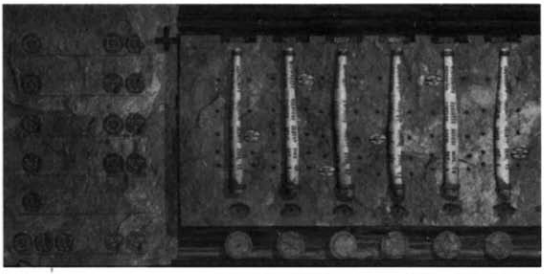
3) et 9) et 3)
e=a+d
e=6c+d (on remplace a par 6c, conformément à l'équation n°9)
e=6c+4c (on remplace d par 4c, conformément à l'équation n°3)
e=10c (équation n°10)

Etant donné qu'il existe plus d'inconnues que d'équations, il est nécessaire de faire un constat logique qui permettra d'avancer à ce stade. Vous remarquerez que les graduations ne vous permettent d'inscrire que des valeurs entières inférieures ou égales à 10. Ainsi, l'équation e=10c peut être résolue ainsi :

e=<10
10c=<10
c=1

On en déduit que :

a=6
b=5
d=4
e=10
f=9



Le Vieux Manuel

"Qu'il fasse jour ou qu'il fasse nuit, cette cité se dresse
Entre le fleuve du soleil couchant,
Et celui du soleil levant.
Dans l'un coule le doute, dans l'autre la certitude.
Du chaos à l'ordre et l'unité,
Entre ces portes, puisse tout ceci être préservé,
Ecrit à tous par ceux qui vivent
En ce temple, le Temple de Kavi."

Le Temple de Kavi

(Temple de la communication et des registres)

Les Ornements des Portes de Girsu

L'Harmonie du Hassuna

La Parité de Jalam

Le Kutu d'Ekakin

Le Vieux Manuel

Les Ornements des Portes de Girsu

Le masque du chaos est sur
Les ornements des Portes de Girsu.

~

Sois aussi persévérant que les créatures qui s'agitent sous tes pieds.

Ce taquin est particulièrement délicat à terminer. Une fois fini, vous devez y voir quatre sphères de couleur différente : bleue, verte, rouge et or.

Le Vieux Manuel

L'Harmonie du Hassuna

Cinq fragments tu dois retrouver
Avant de connaître l'Harmonie du Hassuna.

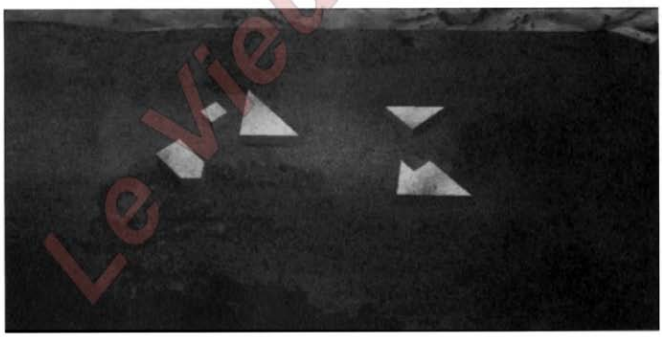
~

N'as-tu point découvert en quels lieux se trouvent les autres pièces?
Reviens dès que tu les as trouvées,
Et une solution tu pourras envisager.

~

Tu dois te risquer à toutes les combinaisons pour chaque pièce.
Prête attention aux quatre coins avant de renoncer.

Avant de vous risquer à ce puzzle apparemment simple (il ne comporte que cinq pièces!) mais pourtant terriblement compliqué, vous devez en trouver les morceaux, qui sont répartis dans certaines salles de la cité. Les salles en question sont les suivantes: le Bond de la Sauterelle, les Valeurs d'Al-Jabara, l'Abhoranam du Jour et de la Nuit, les Nhevaux d'Asvah et les Runes d'Eridu.



Le Vieux Manuel

La Parité de Jalam

Chaque jour, l'artisan cette tâche doit accomplir :
Trois champs à irriguer dans l'équité.
Chacun de ces murs représente un champ.

~

En ces lieux où les parts égales comptent plus que tout,
Il te faut assurer la Parité de Jalam.

Dans cette énigme, vous devez assurer la parité de Jalam ; autrement dit, vous devez faire en sorte que chaque champ soit irrigué avec autant d'eau que les autres. Vous constaterez la présence de graduations sur chacun des tubes contenant l'eau. En additionnant la valeur indiquée pour chacun de ces tubes devant le même mur, vous devez trouver une valeur totale de 15.

Le Vieux Manuel

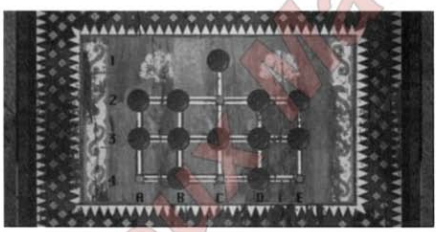
Le Kutu d'Ekakin

Si tu penses bien, il n'en restera qu'un.

~

Un seul pas de travers et ton échec est certain
Dès que tu t'engages dans le Kutu d'Ekakin.

Vous connaissez très probablement ce jeu très ancien que l'on appelle "solitaire". Il s'agit de supprimer les pions un à un selon certaines règles, de telle sorte qu'il n'en reste plus qu'un seul. Pour supprimer un pion de la planchette, il faut qu'un autre pion passe "par-dessus", exactement comme aux dames.



Mode Facile

Mode Dificile

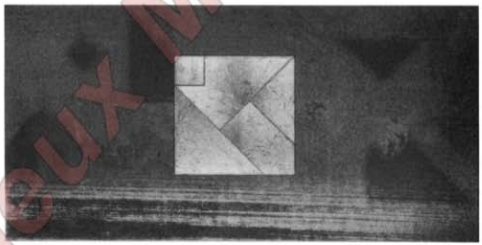
Le Vieux Manuel

Solutions des énigmes du Temple de Kavi

Les Ornements des Portes de Girsu

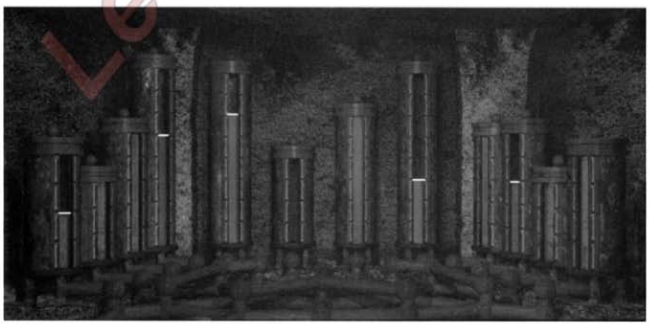
Vous trouverez ci-joint une image de cette énigme résolue. Quelques conseils : commencez par remplir la sphère bleue, puis la verte, la rouge, pour finir avec la dorée. Essayez de remplir les lignes horizontales d'un seul coup. Préparez les dernières pièces dorées dans la colonne de droite.

L'Harmonie du Hassuna



La Parité de Jalam

Il nous est impossible de vous indiquer comment parvenir à ce résultat, puisque cette énigme est chaque fois initialisée d'une façon différente. La solution n'est donc jamais la même. De toute façon, vous devriez réussir sans trop de problèmes.



Le Vieux Manuel

Le Kutu d'Ekakin

*** < gauche ; > droite ; ^ haut ; ! bas

Niveau facile

E2<	C2!	D2<
D4^	C4<	A2>
B3>	A2>	C1!
E3<	A4^	

Niveau difficile

I7<	E2!	C3>
A7>	A5>	G2!
H5!	A6>	F4>
B5!	C5!	I3<
D6<	C7>	I4<
F6>	E7^	G4^
C4!	E4!	G2<
G4!	I5<	E2!
C7^	I6<	E5^
G7^	G5!	G1<
H7^	G7<	F3<
B7^	E7^	E1<
B4!	C2!	D3^
H4!	D4<	C1
F5>	A3>	
D5<	A4>	
E7^	C4^	
E4!	C1!	

Le Vieux Manuel

Nul à présent ne peut douter de ta foi.
Emporte ce fragment sur la pierre de la margelle
Qui en ces lieux le Temple de Krida rappelle
Et le Tumulte de l'onde s'apaisera.

Mais surtout, prends ce serment. Prends garde de ne jamais dévoiler
Ton savoir en ces lieux, ni les secrets des joyaux qu'ils renferment.
Un jour, un étranger d'un autre temps ou d'une contrée lointaine
Voudra posséder ces joyaux pour leur seule beauté.
Et de notre Cité il ne restera plus que l'ombre du passé.

Mais aujourd'hui est un jour de gloire. Va à l'Utsavah.
N'abandonne jamais cette quête du Savoir
Et reste fidèle à la lumière de la connaissance.

Le vieux Manuel

Discis®

Réalisation : UBI SOFT

Jewel of the Oracle is a trademark of Discis Knowledge Research Inc. Copyright © 1995 Discis Knowledge Research Inc. All Rights Reserved. Reproduction of the whole or any part of the contents without written permission is prohibited.